

AS TDIC E OS RECURSOS QUE EMERGEM PARA CONTRIBUIÇÃO NO ENSINO E NA APRENDIZAGEM

Autora: Jussara Candida Correia de Oliveira (1); Co-autor: Mailson Alves Farias (2);
Orientadora: Prof^a. Dr^a. Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita (3).

(1) *Universidade Estadual da Paraíba, saraoliveira87@oi.com.br*
(2) *Universidade Federal da Paraíba, mailsonalves@bol.com.br*
(3) *Universidade Estadual da Paraíba, filomena_moita@hotmail.com*

Resumo do artigo: As TDIC (tecnologias digitais da comunicação e da informação) podem contribuir para a sala de aula atual levando nossos educandos para espaços que já fazem parte da realidade de cada um deles. Essas ferramentas trazem ambientes que usados com análises e adequações proporcionam desenvolvimentos que a sala de aula tradicional não consegue por se só oferecer. Esta convicção inspirou este artigo que traz como objetivo aprofundar os conhecimentos sobre a inserção das TDIC e os recursos que emergem na escola contemporânea e que podem ser inseridos na sala aula. Nesse sentido, os fatos abordados com base em concepções trazidas por Moita (2006), Fava (2014), Santaella (2013) evidenciaram que o conhecimento e aplicações dos recursos utilizados com as TDIC apontam para os aspectos relevantes do processo ensino e da aprendizagem, e que o trabalho com os recursos oferecidos são considerados vantajosos e de maneira positiva para os professores e alunos que estão se mantendo inseridos em todo o processo. Este texto traz reflexões com base em consultas bibliográficas que nos mostram que as TDIC estão empregadas no contexto escolar, trazendo também recursos emergentes como a ubiquidade, os jogos sociais digitais, e as redes sociais, em especial o Facebook, deste modo beneficiando e proporcionando subsídios para prática de atividades que auxiliam nas estratégias metodológicas em todo processo do ensino e da aprendizagem.

Palavras-chave: TDIC, ensino e aprendizagem, recursos emergentes.

1. INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea é composta por indivíduos cada vez mais inseridos no contexto das tecnologias digitais da informação e da comunicação as TDIC. A comunicação tornou-se mais fluida, mais rápida e dinâmica, as redes sociais trazem essa rapidez na comunicação, liberdade de expressão e novos meios de contatos. Precisamos formar indivíduos críticos em relação ao uso das mídias sociais e do que elas oferecem.

A escola como ambiente que recebe esses jovens que são envolvidos com a multiplicidade de linguagens e com a pluralidade e a diversidade cultural precisa estar em constante preparação para ajudar os alunos nos desafios da vida moderna. Resta-nos saber usar e adaptar cada vez mais tais recursos no nosso cotidiano, principalmente no universo escolar dos nossos alunos.

No espaço da comunicação e da informação nos deparamos com situações a todo instante desafiadoras, onde consultas, pesquisas e formas de compartilhar o que aprendeu estão no toque dos dispositivos móveis e no ciberespaço, oferecendo formas ubíquas e interativas para o desenvolvimento formal e informal dos nossos educandos.

Os jogos sociais que são trazidos pela rede social Facebook e são tão usados por nossos alunos, trazem uma infinidade de ferramentas que podem ser desenvolvidas sejam elas com o acompanhamento do professor como também com o conhecimento que nossos alunos possuem como nativos digitais.

Precisamos focar tais recursos com análises técnicas e pedagógicas e utilizá-los ao nosso favor, a escola necessita se apropriar, explorar e usar as TDIC, pois elas oferecem ferramentas que devem ser utilizadas para aprimorar as habilidades que podem até ficar sem ser exploradas na sala de aula tradicional.

Estes jogos sociais digitais atraem em especial as crianças e os jovens, deixando-os concentrados e focados nas metas que devem ser alcançadas, a escola precisa direcionar seu olhar para inserir essa ferramenta digital que por sua vez nos dá condições de melhor estudo e trabalho e pode ser adaptada em diversas áreas e em especial nas de conhecimento de cada disciplina que compõe o currículo escolar. Neste caso, tornando nossos estudantes indivíduos mais capacitados, encorajados aos desafios atuais e ativos com a participação direta em sua própria formação, como também auxiliando os professores em trabalhos mais dinâmicos e que envolvem cada vez mais os alunos tanto de forma individual quanto coletiva, pois os mesmos são capazes de executar funções importantes para o seu desenvolvimento cognitivo.

São diversas as habilidades que a escola pode adotar e explorar com seus alunos e professores, são múltiplas as ações que cada vez mais precisam ser praticadas com o uso do das mídias digitais, pois extrair a matéria prima que as redes sociais, em especial o Facebook, oferecem nos dá condições de trabalhos muito mais envolventes e que despertam cada vez mais a curiosidade e a vontade de ir mais adiante que nossos alunos possuem, principalmente quando estão envolvidos nestes ambientes que oferecem som, imagem, movimento, interatividade e muito mais.

Nossos professores precisam estar cada vez mais atualizados e terem conhecimento dos vários recursos que estes instrumentos disponibilizam para aulas envolventes e que fixem tanto os conteúdos das diversas áreas do conhecimento como também desenvolva a motivação pela pesquisa, o respeito pela produção midiática do outro, e de um modo geral os docentes

sejam conscientes em suas formações e na busca para a atualização do trabalho na contemporaneidade e que nossos objetivos enquanto profissionais precisam ser traçados incluindo esses recursos tão importantes que estão inseridos no dia a dia de nossos alunos e que nos mostram sua dinâmica, sua multiplicidade de funções e seus inúmeros instrumentos que se encaixam no que precisamos para desenvolver as habilidades necessárias para o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem. Como objetivo geral desta pesquisa temos a necessidade de aprofundar os conhecimentos sobre a inserção das TDIC na escola; e os específicos: pesquisar os recursos que emergem para a sala de aula contemporânea e analisar os que podem ser acrescentados como ferramenta pedagógica.

2. METODOLOGIA

A pesquisa bibliográfica foi realizada por meio do levantamento de referências já analisadas e publicadas em livros e artigos científicos online e físicos, onde foi feita uma sondagem dos principais pesquisadores, estudiosos nacionais e estrangeiros, que abordam em suas investigações temas como educação e as TDIC, mídias digitais, ubiquidade, jogos sociais e rede social.

Para Silveira e Córdova (2009) “a pesquisa é um processo permanentemente inacabado. Processa-se por meio de aproximações sucessivas da realidade, fornecendo-nos subsídios para uma intervenção no real.” E com esta forma de intensão que apresentaremos os resultados e discussões para análises e contribuições posteriores.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A coletividade passa por tempos de grandes transformações, seguimos os passos de mudanças espetaculares, principalmente no que se refere à comunicação. A leitura do mundo em geral tem sido adaptada de acordo com o que se cria e com o que se renova, deste modo, fazendo surgir leitores que crescem com esses recursos multimodais e se desenvolvem com essas características híbridas com ótimas adaptações ao mundo em constante mutação.

Não podemos classificar como leitura apenas o que temos de forma verbal, propriamente escrita, mas o que se integra ao recurso do texto como a imagem, o som e o vídeo, e neste contexto o processo de compreensão e produção tem se tornado de forma rápida e imediata, pois através dos dispositivos móveis e da

internet recebemos e compartilhamos informações de modo síncrono ou assíncrono sem precisar se deslocar para um laboratório de mídias, pois, do celular pessoal, do tablet e outros aparelhos que conectados a rede mundial digital de informação e comunicação nos proporcionam espaços de aprendizagens ubíquas.

As alterações que passam por nossa trajetória, no que se refere as características dos indivíduos do nosso corpo social, e suas formas de informação e comunicação permeiam do leitor contemplativo ao leitor ubíquo Santaella (2013) classifica desta forma os tipos leitores que temos em nossa sociedade e ressalta que um não anula o outro e sim, cada um se completa com as habilidades específicas que cada leitor tem por ter vivido diferentes gerações, por ter passado por situações de desenvolvimentos importantes na sociedade desde os tempos dos primeiros recursos tecnológicos até os dias de hoje com a hibridização das matrizes de informação. Somos capazes de aperfeiçoar cada característica dos diferentes tipos de leitores, com o passar dos anos e mediante os estímulos cognitivos que estamos usufruindo.

Esse leitor Ubíquo está presente na sala de aula contemporânea e consegue desenvolver a aprendizagem ao despertar de sua curiosidade. Saciando a necessidade de seus conhecimentos a qualquer hora e em qualquer lugar.

Munidos de algum tipo de dispositivo móvel e internet, o aluno navega entre nós e nexos, textos, sons, imagens e vídeos, sem sair do seu ambiente, sem precisar se deslocar, rompendo as distâncias físicas e sociais para um melhor desempenho educacional.

Para Santos e Weber (2013, p. 291),

As tecnologias comunicacionais fazem emergir, cada uma em seu tempo, processos de aprendizagem distintos, porém não excludentes. Com as tecnologias comunicacionais impressas, temos processos de ensino-aprendizagem baseados no livro didático. Com as tecnologias digitais, em rede, temos processos de ensino-aprendizagem que se dão por meio de ambientes virtuais, e hoje, com a emergência dos dispositivos móveis, processos de ensino-aprendizagem ubíquos. Isso acontece porque nenhuma forma de comunicação elimina as precedentes. O que observamos é uma mudança nas funções sociais de cada tecnologia envolvida nos processos comunicacionais, fazendo emergir práticas sociais novas, suscitando mudanças também nos espaços- -tempos de aprendizagem.

As TDIC e os aparelhos que as dão suporte não exterminam os diferentes perfis de leitores e suas características, há um processo de fusão entre as habilidades de cada um, estas ferramentas digitais ampliam as formas de se explorar tudo aquilo que a humanidade projeta e cria, como também partilhar e deixar ao alcance de todos os recursos para o nosso crescimento intelectual e para com o desenvolvimento do outro.

A evolução das TDIC nos oferece ferramentas modernas, fáceis de manipular, que chamam a nossa atenção e nos oferecem condições de trabalho inimagináveis há algumas décadas, com uso da internet podemos nos conectar de qualquer lugar em que podemos estar com acesso, deste modo proporcionando contato imediato independente da distância e da diferença de horário, sem que obrigatoriamente precisarmos permanecer em um lugar fixo, diante de um computador por exemplo. Podemos estar em um laboratório de informática ou em qualquer outro espaço com nossas atividades diárias, seja de carro, a pé, em um transporte coletivo, em nossas casas, no trabalho, na escola, de qualquer lugar do planeta podemos ter condições favoráveis para o ensino e a aprendizagem.

Os leitores que emergem nesta geração de aprendizagem ubíqua são aqueles indivíduos que tendem a não perder o foco de suas buscas, pesquisas e atividades realizadas mediante as tecnologias digitais da informação e da comunicação. Esse tipo de aprendiz e de aprendizagem precisa ser lapidado pela escola.

De acordo com Lorenzi e Pádua (2012, p. 37),

No espaço digital, a autoria se confronta diariamente com a apropriação: leitor e autor nunca interagiram de maneira tão intensa, e os espaços de produção são cada vez mais interativos e colaborativos (um exemplo disso é a *Web Wiki*). A escola ficou à parte, os ambientes colaborativos de aprendizagem parecem se restringir ao universo virtual. Mesmo assim, as salas de aula seriam excelentes espaços para a construção de múltiplos textos e linguagens, com múltiplos significados e modos de significar.

O desafio maior como fala a professora doutora Santaella (2013) é a integração das práticas ubíquas à educação, no contexto do ensino e da aprendizagem. Como a escola pode se apropriar e desenvolver esse tipo de leitor contemporâneo e suas características de assimilação?

Dentro deste contexto de aprendizagem ubíqua também devemos destacar o uso da rede social, Facebook, que contribui como suporte digital para este tipo de formação que emerge na comunicação online.

A rede social, Facebook, transforma-se no espaço onde podemos desenvolver as habilidades dos alunos, por suas ferramentas e sua acessibilidade, mas é dever do educador lançar estratégias e desafios para integrar o uso da plataforma à educação com métodos didáticos e pedagógicos a cada passo mais eficazes para o desenvolvimento de forma contextualizada dos nossos educandos.

A adaptação destes recursos amplia nossas condições para um trabalho cada vez mais participativo por parte dos alunos como também um crescimento em relação a interação e a interatividade nas aulas, precisamos preparar e verificar em que necessitamos estar mais atualizados e enfrentando os desafios diários para uma formação contínua e contextualizada com as situações reais que vivemos.

Essas situações de comunicação global privilegiam de certa forma o ensino e a aprendizagem, neste caso, a influência proporcionada pela Internet nos impulsiona a nos comunicar seja de modo real ou virtual e ampliarmos as nossas competências comunicativas. A comunicação pode ser realizada com pessoas de outros países, não necessariamente com as pessoas de sua nacionalidade, a troca de experiências, de cultura também é privilegiada e enriquece aqueles que se comunicam.

Dentro da plataforma também podemos explorar os Jogos sociais digitais que chamam a atenção de todos, em especial, das crianças e adolescentes que ficam fascinados com os recursos oferecidos por estas ferramentas que além de entreter nos oferecem condições de desenvolvimento de várias habilidades.

Para Fava (2014, p.69),

Vivemos um momento célebre em que a educação virtual tem um peso cada vez mais significativo na educação real. A primeira não apenas repercute na segunda ela a influencia. Aliás, não somente influencia; ela também a molda. Mais que nunca, como educadores, precisamos desenvolver, monitorar, transformar, inovar, substituir nossos modelos mentais arquetípos, hábitos, cultura, buscar o desconforto produtivo, flexibilizar, aceitar, adaptar, o que não exprime apenas aceitar, mas ajudar a transformar. O que isso significa?

Somos impulsionados a nos adaptar a este universo que vivemos, nossos alunos aprendem com o uso, com os desafios, os acertos e os erros e nossa participação como mediador no processo de ensino e da aprendizagem nos condiciona a uma postura cada vez mais de incentivador e orientador das ações que levam os educandos a aprendizagem. Mattar

(2010) relata uma experiência vivida pelo professor indiano Sugata Mitra em que o mesmo colocou na rua computadores para que as crianças pudessem fazer uso das ferramentas e para sua surpresa nessa experiência surgiram perguntas muito bem elaboradas em relação ao uso do computador, pedidos de recursos melhores e o mais impressionante, a ajuda que essas crianças partilhavam, elas aprendiam com o uso e dividiam suas experiências umas com as outras.

Não é diferente o que acontece com o uso dos jogos sociais digitais presentes na rede social Facebook. Os desafios que os mesmos apresentam, a identidade que os alunos assumem, desenvolvem um ambiente de aprendizagem, sem o peso da obrigatoriedade e sim com o gosto pelo envolvimento adquirido através das estratégias dos jogos, da envoltura com os personagens e as situações como também com o personagem que o jogador assume. Existem elementos que empenham os jogadores em suas práticas através dos jogos sociais digitais.

Segundo Menezes (2013, p.56),

Os jogos disponibilizados nas mídias sociais digitais têm componentes que podem fascinar e interessar aos sujeitos:

Colecionar – existe no ser humano uma tendência instintiva para colecionar objetos;

Pontos – é a forma mais básica de apresentar os resultados sendo reflexo da eficácia ou mérito do jogador;

Feedback – respostas as ações do jogador de forma imediata;

Interação- no caso das mídias sociais, adicionar amigos, enviar mensagens, intervir no jogo dos amigos, construir juntos estratégias para atingir objetivos;

Personalização- permite que uma pessoa exiba suas preferências, gostos ou opções.

Através dos jogos sociais digitais podemos estimular nos nossos alunos ações que são necessárias para um bom desenvolvimento na sala de aula.

Podemos contar com ferramentas pedagógicas que são dos nossos dias e estão disponíveis para todos. Este é o grande diferencial de décadas passadas ao tentarmos colocar na sala de estes recursos. Hoje podemos contar com a popularização dos recursos do acesso livre, gratuito, que nos uni cada vez mais independente da classe social que pertencemos, tornando esses espaços abertos para um verdadeiro local para surgir um ambiente virtual de aprendizagem.

Para Mattar (2010, p.63),

Ambientes, entretanto, são importantes para influenciar percepções e expectativas, para energizar os alunos e envolvê-los. Eles devem ser planejados para mudança, flexibilidade e adaptabilidade; para troca de ideias, interação e aprendizagem; para integração com uma comunidade mais ampla; para o acesso a tecnologia; para a ampliação da mobilidade etc.

Somos atraídos pelo *design*, pelas cores, os movimentos, os conteúdos que podem ser explorados através desses recursos que na sua maioria não foram criados para a sala de aula e que devido as suas contribuições podem ser inseridos e trabalhados nas atividades escolares ou até mesmo como extensão delas.

De acordo com Pierre Levy (1996, p. 72),

Os seres humanos podem se desligar parcialmente da experiência corrente e recordar, evocar, imaginar, jogar, simular. Assim eles decolam para outros lugares, outros momentos e outros mundos. Não devemos esses poderes apenas às línguas, como o francês, o inglês ou o wolof, mas igualmente às linguagens plásticas, visuais, musicais, matemáticas e etc. Quanto mais as linguagens se enriquecem e se estendem, maiores são as possibilidades de simular, imaginar, fazer imaginar um alhures ou uma alteridade.

Podemos afirmar que desprender-se de situações tradicionais de aprendizagem e poder conhecer novas culturas, ampliar o vocabulário, melhorar as habilidades são meios oferecidos por estes jogos que por suas estruturas dão condições de trabalhos que não seríamos capazes de executar sem os mesmos.

Na atualidade temos a necessidade de implementar esses recursos que a priori não foram desenvolvidos para a sala de aula, mas que a geração dos nativos digitais trazem consigo no dia a dia e que a escola como um todo pode inserir nas suas estratégias de ensinar e aprender.

A ideia de trabalhar com jogos nas escolas e adaptá-los as mais variadas disciplinas não é recente, Moita (2006) nos apresenta que “compreender o papel do jogo na formação do sujeito tem sido objeto de diversas pesquisas nas mais variadas áreas do conhecimento. Tem interessado a educadores, psicólogos, sociólogos, antropólogos, filósofos e historiadores, dada a sua diversidade histórica”.

Na história da educação podemos apresentar diversos relatos em relação a proposta de oferecer aos educandos recursos que possam ampliar o seu desenvolvimento com as

habilidades necessárias para a aquisição da aprendizagem através dos recursos chamados lúdicos.

Mas, afinal, o que são os jogos sociais digitais? Que ferramentas são essas que mechem tanto com o imaginário dos nossos alunos? Como podemos adequá-las na nossa prática pedagógica?

Podemos afirmar que o jogo social digital é aquele presente na rede social e que permite a interação como outros jogadores de diferentes lugares, ou em seja em diferentes espaços, seja em situação de está aberto ao jogo, como também o jogo pode ser desenvolvido com um grupo fechado.

Conforme Prensky (2001, p. 11),

Nossa meta aqui é entender porque os jogos nos engajam, nos atraindo muitas vezes em nós mesmos. Esta poderosa força deriva primeiro do fato que eles são uma forma de diversão e jogo, e segundo de que eu chamo a sexta chave de elementos estrutural de jogos

1. Regras
2. Metas e Objetivos
3. Resultados e *Feedback*
4. Conflito/Competição/Desafio/Oposição
5. ... Interação, e
6. Representação ou História.

Segundo o Prensky (2001) os jogos por mais que sejam diferentes nos diversos fatores, carregam em suas características esses elementos, sabemos que existem centenas, milhares de jogos mas, na essência principal de cada um deles existem esses componentes.

No entanto, a situação de aprendizagem pode ser criada com a união entre o jogo presente na rede social e o conteúdo da aprendizagem, potencializando assim o processo de ensino e da aprendizagem tendo como base as estratégias dos jogos sociais digitais.

De acordo com Prensky (2012, p. 208),

Posto de maneira mais simples, a aprendizagem baseada em jogos digitais é qualquer união entre um conteúdo educacional e jogos de computador. A premissa por trás dela é a de que é possível combinar videogames e jogos de computador com uma grande variedade de conteúdos educacionais, atingindo resultados tão bons quanto ou até melhores que aqueles obtidos por meio de métodos tradicionais de aprendizagem no processo.

Os recursos disponíveis na plataforma da rede social podem ser utilizados para fins pedagógicos, enquanto educadores somos desafiados a adaptar tal recurso para o desenvolvimento dos nossos educandos. Moreira e Januário (2014), pois, além de estar disponível para todas as pessoas independente de sua classe social, as ferramentas possibilitam um trabalho para sala de aula, como também pode ser usada como extensão dela.

Para Delaunay (2008, p. 287),

Contrariamente ao que se diz com frequência, esses novos meios multimídias e interativos não são nem nós, nem instrumentos mas sim “tecnologias intelectuais” que geram condições de funcionamento (também temporais) de processos cognitivos. Elas oferecem aos artistas como aos educadores e documentaristas e a todos aqueles que procuram ter acesso à informação, saberes ou obras, novas possibilidades, uma nova escrita na qual o domínio como a generalização ainda estão por vir: o “saber programar não aumenta a capacidade de criar um programa além de clicar uma máquina nem dá talento para se escrever uma poesia.”

As ferramentas surgem e adaptam-se na sociedade hodierna, os alunos desta formação usam, envolvem-se e levam para a escola características distintas e múltiplas de aprender e como mediadores que somos temos que adaptar a sala de aula ao uso dessas TDIC que estão disponíveis para todos e que unem imagem, som, escrita e movimento, meios indispensáveis para o ensino e a aprendizagem dessa geração do desenvolvimento tecnológico digital.

4. CONCLUSÕES

Após este estudo fazemos algumas considerações e ainda nos ficam alguns questionamentos, pois até pelo limite de tempo é impossível esgotar todas as análises. Verificamos tanto pela experiência de aluna, quanto de professora que a escola, como um lugar especial para formação humana e intelectual das pessoas que se adaptam as mais diversas modificações e que visam se preparar para exercer uma determinada profissão e viver como um cidadão que acompanha a evolução da sociedade, não pode ficar à margem das transformações que ocorrem diariamente, mantendo um apego infinito a paradigmas tradicionais que não permitem grandes mudanças,

sejam elas na forma estrutural, comportamental, material e até mesmo nas práticas pedagógicas do seu corpo docente.

Os meios utilizados para a comunicação e informação do homem tem se transformado aceleradamente e a escola como uma base formal e que comporta o homem em seu pleno desenvolvimento, insere estas transformações mesmo que muitas vezes resista a tais modificações.

Os métodos se modificam, evoluem e a escola precisa estar atenta a todas as transformações impostas por estes materiais que beneficiam a todos, não existe ativo ou passivo da utilização destes recursos é necessário que exista uma orientação e formação adequada para o uso dos recursos disponíveis, pois, são os instrumentos que todos usufruem.

Esses resultados nos levam a concluir que embora o uso das TDIC seja uma prática dos professores ainda que tímida, e que os jogos sociais são recursos indispensáveis para o crescimento e desenvolvimento da educação e suas técnicas, eles podem ser explorados das mais diversas formas, temos inúmeras ferramentas que podem ampliar e dinamizar ainda mais as nossas aulas seja de forma síncrona ou assíncrona, trazendo nossos alunos para a sua realidade, os mesmos que são nativos digitais, precisamos mergulhar cada vez mais no contexto dos alunos para prepararmos essas ferramentas com competência na técnica e eficácia prática pedagógica.

Não temos dúvidas que tais recursos trazem múltiplas funções atrativas para os nossos educandos e que quando usadas com objetivos e metas para serem alcançadas podem enriquecer nosso trabalho e tornar nossos alunos cada vez mais protagonistas neste processo de ensino e aprendizagem, os jogos sociais que surgem nesses ambientes e são ferramentas que nos oferecem meios para lançarmos nossas estratégias.

Divergências que ainda deixam interrogações e que apontam necessidades de maiores análises e possíveis soluções existem neste âmbito de estudo, exigindo assim outras experiências científicas com análises cada vez mais profundas e empenhadas nesse contexto tão inserido na vida de nossos educandos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DELAUNAY, Geneviève Jacquinet. Novas tecnologias, novas competências. **Educar em Revista**, Curitiba, n. 31, p. 277-293, 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40602008000100016>. Acesso em: 08 set. 2017.

FAVA, Rui. **Educação 3.0**. 1.ed. São Paulo: Saraiva, 2014.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**. Tradução de Paulo Neves. 1. ed. São Paulo: 34, 1996.

LORENZI, Gislaine Cristina Correr; PÁDUA, Tainá-Rekã Wanderley de. Blog nos anos iniciais do fundamental I: a reconstrução de sentido de um clássico infantil. In: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012. p. 35-54.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. 1. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MENEZES, Janaína. **Jogos sociais digitais como ambiente de aprendizagem da língua inglesa, Brasil**. 2013. 182 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, 2013.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. **Games Contexto Cultural e Curricular Juvenil, Brasil**. 2006. 182 f. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2006

MOREIRA, José Antônio; JANUÁRIO, Susana. Rede sociais e educação reflexões acerca do Facebook enquanto espaço de aprendizagem. In: PORTO, Cristiane; SANTOS, Edmea (Orgs.). **Facebook e Educação Publicar, curtir, compartilhar**. 1. ed. Campina Grande: EDUEPB, 2014. p. 67-84.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Tradução de Eric Yamagute. 1. ed. São Paulo: Editora Senac, 2012.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**. MCB University Press, 2001. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>. Acesso em: 06 de março de 2017.

SANTAELLA, Lúcia. **Desafios da ubiquidade para a educação**. Ensino Superior Unicamp, 2013. Disponível em: <<http://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/artigos/desafios-da-ubiquidade-para-a-educacao>>. Acesso em: 06 de março de 2017.

SANTOS, Edmea; WEBER, Aline. **A criação de atos de currículo no contexto de espaços intersticiais**. Teccogs n. 7, 156 p, jan.-jun, 2013. Disponível em: <http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2013/educacao_7/3-criacao_de_atos_decurriculo_em_espacos_intersticiais-edmea_santos-aline_weber.pdf>. Acesso em: 06 de março de 2017.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CÓRDOVA, Fernanda Peixoto. A pesquisa científica. In: GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. (Orgs.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>. Acesso em: 8 set. 2017.